













# IV

Les règles de **Jamaica** vous sont proposées ici sous la forme d'une grande carte maritime, dont chaque île traite d'un thème de règles distinct. Nous vous recommandons de parcourir cette carte tous ensemble, en commençant par l'île **1-Tour de Jeu**. Lorsque vous aurez fait le tour de **tous les points** de cette première île, partez sur l'île suivante, **2-Types d'Actions**, que vous explorerez également de fond en comble. Procédez ainsi d'île en île, pour terminer par l'île **7-Fin du Jeu**. Au bas de la carte le **Continent** apporte des précisions qui seront utiles au bon déroulement du jeu.

**Ne commencez pas la partie avant d'avoir exploré toutes**

## 1-TOUR DE JEU

### 1 - Jet de Dés



Le Capitaine jette les dés action.



Il choisit dans quel ordre il les pose sur la *boîte de navigation*, après avoir consulté les 3 *cartes action* qu'il a en main.

### 4 - fin du Tour



Lorsque tout le monde a joué, on prend la première carte de sa *pioche* pour compléter sa main à 3 cartes. La dernière carte jouée reste face visible sur la *défausse*.



La *boussole* passe au joueur de gauche, qui devient ainsi *Capitaine*.

## 2 - Choix de Carte



Une fois les dés placés, chacun choisit secrètement la carte de sa main qu'il veut jouer...



... et la pose face cachée en travers sur sa *défausse*.

## 3 - Actions



On attend que tout le monde ait choisi une carte. Puis le *Capitaine* retourne la sienne...



...et en effectue les deux actions: d'abord celle du **matin**, puis celle du **soir**.



L'action du matin est liée au dé de gauche (soleil) et l'action du soir au dé de droite (lune).



chapitre  
le Jeu.  
vous  
arte,  
les îles!

## Chargement



Si l'on est en présence de l'une des 3 icônes *chargement*, on doit charger la ressource indiquée. Le dé lié à l'action indique le nombre de jetons à charger dans une *cale* **vide** (on ne peut donc **jamais** ajouter de jetons à une cale qui en contient déjà).



Si l'on ne dispose plus d'aucune *cale* vide lors d'un chargement, il faut en vider une pour faire de la place (les jetons sont rendus à la Banque).

**Attention :** on ne peut pas jeter le même type de jetons que ceux que l'on charge.

## 2-TYPES D'ACTIONS

## Déplacement



Si l'on est en présence de l'une des 2 icônes *déplacement*, on doit **reculer** ou **avancer** son bateau. Le dé indique le nombre de cases dont on **doit** se déplacer.

Il faut toujours payer le prix de la case sur laquelle on finit un déplacement...

... mais si cette case est déjà occupée par un bateau adverse, il y a **d'abord** un combat.

3-

## 4-PRIX DES CASES

### Gratuites



Lorsqu'un joueur finit son déplacement sur un *repaire de pirates*, il n'y a **jamais** rien à payer.



S'il y a encore un jeton *trésor*, on le retire du jeu et le joueur pioche une *carte trésor*, qu'il pose à côté de ses *cales*.

### Payantes



a) Sur une case *port*, le prix indiqué sur

b) Sur une case *mer*, on doit payer autant de jetons



## 1 - Attaque



Le joueur qui arrive sur la case est l'attaquant.

Il commence le combat en dépensant un nombre de jetons *poudre à canon* de son choix (s'il en possède).

Il jette ensuite le *dé de combat* et additionne son résultat au nombre de *poudres* mises en jeu.

Il obtient ainsi sa *puissance de feu*.

## 2 - Défense



Ensuite, c'est au défenseur d'investir en *poudre* s'il le désire, de jeter le *dé de combat* et d'obtenir lui aussi sa *puissance de feu*.

## 3 - Comparaison

Attaque	Défense
10	7

Le joueur qui obtient ainsi la plus grande *puissance de feu* remporte le combat.

En cas d'égalité, il ne se passe rien.

## 4 - Conséquences

Le vainqueur d'un combat peut choisir l'une des 3 options suivantes:



a) voler tout le contenu d'une cale à son adversaire (en respectant les règles de chargement);



b) voler un *trésor* à son adversaire;



c) donner un *trésor maudit* à son adversaire.

## ! - Étoile



Un joueur qui obtient l'étoile gagne **immédiatement** son combat.

Si c'est l'attaquant qui obtient l'étoile, son adversaire ne peut donc **pas** se défendre.

Si c'est le défenseur qui obtient l'étoile, il gagne le combat, **quelle que soit la puissance de feu de l'attaquant.**

COMBAT

Un nouveau tour de jeu commence.  
Retour au point 1 - Jet de dés, puis 2 - Choix  
de carte, puis 3, etc.

L'un après l'autre, les joueurs suivants font  
de même: ils retournent leur carte et en  
effectuent les 2 actions, toujours selon  
les dés posés par le Capitaine.

## Pouvoirs

Les 4 cartes trésor ci-dessous procurent  
un pouvoir spécial. Lorsque l'on en pioche une,  
on la pose à côté de ses cales face visible et  
l'on bénéficie de son pouvoir aussi longtemps  
que l'on est en sa possession.



### Carte de Morgan

Permet de jouer  
avec 4 cartes action  
en main au lieu de 3.



### Sabre de Saran

Permet de relancer son propre  
dé de combat ou de faire relancer  
celui de l'adversaire.  
Le deuxième jet doit être accepté.



### Lady Beth

Augmente de 2 points  
la valeur du dé de combat.



### 6° Cale

La carte sert de 6° cale,  
qui suit les règles  
de chargement habituelles.

## 6-TRÉSORS

### Richesses

Les 8 cartes trésor ci-dessous affectent le score  
d'un joueur en fin de partie. Lorsque l'on en pioche  
une, on la pose à côté de ses cales face cachée.  
On ne la révélera qu'en toute fin de partie,  
lors du décompte final des points.



5 trésors  
rapportent  
des points.

Leur valeur varie  
de +3 à +7.



3 trésors sont  
maudits et coûtent  
des points.

Leur valeur varie  
de -2 à -4.

Un joueur peut très bien posséder  
plusieurs trésors.  
Tout trésor peut être volé ou donné  
à l'issue d'un combat.

## 8-CONTINENT

### 1 - TOUR DE JEU

Lorsque la pioche est épuisée et que l'on doit  
reprendre une carte en main, on mélange la  
défausse pour créer une nouvelle pioche.

### 2 - TYPES D' ACTIONS

Il faut toujours résoudre entièrement son action du matin  
avant de passer à celle du soir! Ainsi:

- si la première est un déplacement, on ne peut pas payer le prix de la case avec des ressources que l'on ne gagnera qu'avec la seconde action;
- entre deux actions déplacement, on n'échappe ni aux combats, ni aux paiements des cases;
- les doublons gagnés avec la carte or-or ne peuvent pas être cumulés et chargés dans une cale unique.

### Chargement

Si un joueur doit charger une cale et que toutes les cales sont déjà occupées par un autre type, l'action est ignorée.

### Déplacement

On peut reculer dès le premier déplacement. Il faudra néanmoins faire le tour de l'île avant de terminer la partie.

## 5 - PÉNURIE

### 1 - Payer



On paie à la Banque tout ce que l'on peut (dans l'exemple ci-dessus, 2 jetons nourriture au lieu des 3 exigés).

### 2 - Reculer



Ensuite, on doit reculer jusqu'à la première case dont on peut s'acquitter **entièrement** du prix (il se peut que cela soit un *repaire de pirates*, étant donné que c'est une case gratuite).

### 3 - Payer



Pour finir, on paie le prix de la nouvelle case d'arrivée.

!

Si l'on s'arrête sur un *repaire de pirates* suite à une *Pénurie*, il n'y a rien à payer. S'il y a toujours un jeton *trésor* sur ce *repaire*, on s'en empare normalement.

## 3 - COMBAT

- Il n'y a jamais de combat à *Port Royal*.
- Si l'on obtient l'étoile au *dé de combat*, on ne récupère pas la *poudre* investie.
- Si un joueur finit son *déplacement* sur une case où sont déjà présents plusieurs bateaux, il choisit un adversaire et il n'y a qu'un seul combat.

## 4 - PRIX DES CASES

- Lorsque l'on paie le prix d'une case, on se sert librement dans ses cales.
- On ne paie le prix d'une case qu'une seule fois, lors de l'arrivée sur cette case.

## 5 - PÉNURIE

- Lorsque l'on recule suite à une *Pénurie* et que la première case dont on peut s'acquitter du prix est occupée par un adversaire, il y a **d'abord** un combat.
- Lorsque l'on recule en deçà d'une bifurcation, on choisit librement son itinéraire.

## 6 - TRÉSORS

- **Sabre de Saran**:
  - il n'est pas possible d'ajouter de la *poudre* au 2<sup>e</sup> lancer;
  - on peut aussi faire relancer l'adversaire s'il obtient l'étoile;
  - le pouvoir du Sabre doit être utilisé immédiatement après le lancer que l'on aimerait voir modifié.
- On ne peut pas regarder le contenu d'un *trésor* caché avant de le voler à un adversaire.
- Lorsque l'on vole le trésor **6<sup>e</sup> cale**, on en vole aussi le contenu.

le prix marqué sur l'épingle dorée doit être payé en *doublons* à la Banque.

de payer autant de jetons nourriture à la Banque qu'il y a de carrés blancs dessinés sur la case.

Si l'on manque d'or ou de nourriture pour payer le prix d'une case, il y a une **Pénurie!**

un type  
es ses  
par ce  
norée.

mier  
nmoins  
de

# 7-FIN DU JEU

## 1 - Arrivée



Dès qu'un joueur atteint *Port Royal*, il s'y arrête. Son éventuelle action du soir est ignorée.

On finit le *Tour de Jeu* en cours et la partie est alors terminée. On passe ensuite au décompte des points.

## 2 - Décompte



8



+3 +3 +6



+7



-4

= 23 POINTS

Le score final d'un joueur est le résultat de l'opération suivante :

Le nombre indiqué en blanc sur la case où se trouve son bateau...

+ les *doublons* qu'il a en *cale*...

+ les éventuels *trésors*...

- les éventuels *trésors maudits*.

**Attention:** finir sur la case marquée -5, ou sur toute autre case située en deçà coûte 5 points!

## 3 - Victoire

Le joueur totalisant le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus en avant dans la course qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## Jeu à 2

Le bateau noir devient le *Bateau Fantôme*. Il est placé sur *Port Royal* avec ceux des deux joueurs. Une plaque avec 5 *cales* lui est attribuée. On place ensuite 5 *doublons* sur une de ses *cales* et 3 *doublons* sur une autre. Parmi les *cartes trésor*, on extrait *Lady Beth*, que l'on pose à côté de ses *cales*. Le *Bateau Fantôme* jouit ainsi d'un +2 au combat. On ne pourra jamais lui voler cette carte. Le *Tour de Jeu* reste le même, excepté la séquence du point 3-Actions : en effet, à deux joueurs, le *Capitaine* effectue ses deux actions, puis son adversaire fait de même, puis retour au *Capitaine*, qui déplace le *Bateau Fantôme*. À chaque tour, il le déplace deux fois. Le nombre de cases dont il le déplace est comme de coutume régi par les *dés action*.

Le *Bateau Fantôme* ne paie jamais le prix d'une case. Le sens du déplacement est semi-automatique : avant **chaque** déplacement, il y a 3 possibilités :  
1- le *Bateau Fantôme* est seul en tête de la course -> il doit alors effectuer le déplacement en reculant.  
2- le *Bateau Fantôme* est seul dernier de la course -> il doit alors effectuer le déplacement en avançant.  
3- le *Bateau Fantôme* ne se trouve pas clairement dans l'une des deux situations mentionnées ci-dessus -> le *Capitaine* peut alors choisir le sens du déplacement à sa guise. Il peut par exemple même décider de faire attaquer son propre bateau. Idem en arrivant à une bifurcation : c'est le *Capitaine* qui tranche.

Lorsqu'il finit un déplacement sur un *repaire de pirates*, le *Bateau Fantôme* s'empare du *trésor* éventuel. On le pose à côté de ses *cales*, sans le regarder. Les combats sont réglés normalement. C'est l'adversaire du bateau attaqué qui joue le *dé de combat* pour le *Bateau Fantôme* et qui prend les décisions en cas de victoire. Si le *Bateau Fantôme* gagne un combat, il peut voler ce qu'il veut, mais tout passe à la mer (remis à la *banque*) à part l'*or*, qui est mis en *cale* selon les règles de chargement habituelles. Il peut aussi voler des *cartes trésor*, mais n'en donne par contre jamais. En cas de combat gagné contre le *Bateau Fantôme*, on peut lui voler le contenu d'une *cale*, lui voler une *carte trésor* (excepté *Lady Beth*) ou lui donner une *carte trésor*.